

APOCALIPSIS 2050



Castilla-La Mancha



ESTRATEGIA
EDUCACION
AMBIENTAL

CASTILLA-LA MANCHA • HORIZONTE 2030

APOCALIPSIS 2050

OBJETIVO

Apocalipsis 2050 ofrece una herramienta eficaz de aprendizaje que integra los **elementos curriculares de las distintas materias de Bachillerato** mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.





La **JCCM** y el **PCTCLM**, en el marco de la **Estrategia de Educación Ambiental**, y con el objetivo de contribuir a desarrollar iniciativas educativas innovadoras que promuevan la acción ambiental y dirigidas a la población joven, presentan esta actividad destinada al alumnado de **Bachillerato**.

La Hoja de ruta EDS (Educación para el Desarrollo Sostenible) para 2030 de la UNESCO contempla como uno de los marcos de actuación prioritarios el "empoderamiento y movilización de la juventud", lo que la convierte en uno de los destinatarios principales de la educación ambiental.

CURRÍCULO ESCOLAR

01

Competencia ciudadana

CC4.

Analiza las relaciones de interdependencia y ecoddependencia, realizando un análisis crítico de la huella ecológica de las acciones humanas, y demostrando un compromiso ético y ecosocialmente responsable.

02

**Biología
Geología
Ciencias ambientales**

Saberes básicos

B. Ecología y sostenibilidad. Importancia de la evaluación de impacto ambiental y de la gestión sostenible de recursos y residuos. La sostenibilidad de las actividades cotidianas.

03

**Economía
emprendimiento y
actividad empresarial**

Saberes básicos

A.- Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los retos económicos actuales. Estudio de casos. Ciencia económica y ecología: el cambio climático, el desarrollo sostenible y la economía circular.

04

Geografía

Saberes básicos

B. La sostenibilidad del medio físico de España.
- Factores físicos y diversidad de paisajes y ecosistemas.
Emergencia climática.

STORYTELLING

Año 2022

Los participantes acaban de recibir un misterioso paquete enviado por la “Agencia Especial de Inteligencia de la ONU”, con la indicación ALTO SECRETO.

¿Lo abrirán?



120 minutos
4 niveles

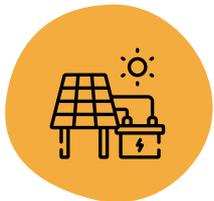
Para desactivar la caja que desencadenará el Apocalipsis 2050

¿Conseguirán salvar el planeta?

El juego ha empezado

APOCALIPSIS 2050

Claves del proyecto



Sostenibilidad

Equilibrio con los recursos del entorno.



Eficiencia energética

Utilizar la menor cantidad posible de recursos energéticos.



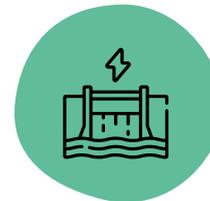
Cambio climático

Conocer la amenaza a la que nos enfrentamos.



Biodiversidad

Preservar la amplia variedad de seres vivos sobre la Tierra.

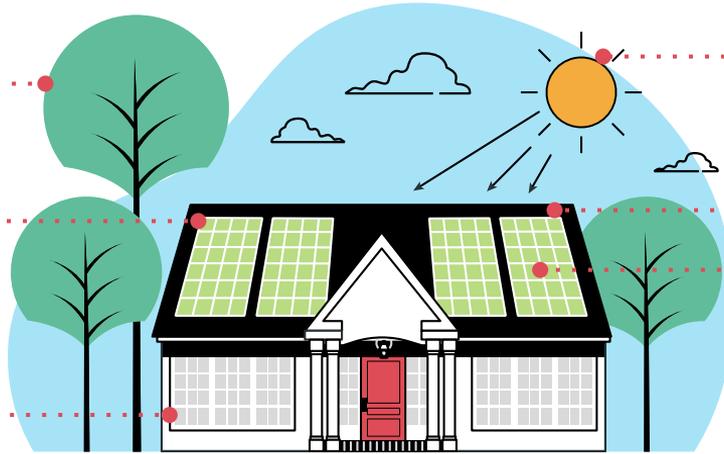


Energías renovables

Tomar conciencia de nuestro impacto

ESCAPE EDUCATIVO

Los juegos de escape son “juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo en el que los/as jugadores/as descubren pistas, resuelven enigmas, puzzles y tareas en una o varias estancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado.” (Nicholson, S. 2005)

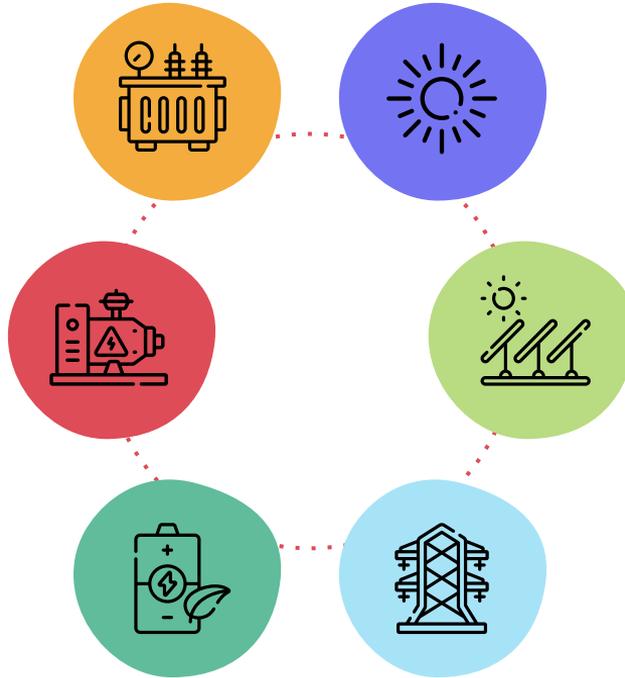


Las experiencias gamificadas o basadas en juegos, herramientas y técnicas capaces de despertar emociones, motivar, favorecer la atención, etc. suscitan la curiosidad facilitando el aprendizaje.

GAMIFICACIÓN

APOCALIPSIS 2050 tiene un formato tipo “hall escape virtual” en el que los participantes van desentrañando pistas que les permiten avanzar hacia un nuevo descubrimiento.

En definitiva, se trata de **resolver un enigma global** que a su vez, tiene muchos pequeños rompecabezas que se deben ir descifrando para llegar al final.



Con esta **herramienta innovadora**, que pretende despertar la motivación y el interés del alumnado, se trabajan diferentes contenidos de educación ambiental y se **promueve la acción en favor de la conservación del entorno**.

A través de una plataforma web, se desarrollará un fragmento del hilo conductor que permitirá llevar a cabo un **trabajo multidisciplinar**, integrando diversas disciplinas y una metodología orientada a las destrezas y a contenidos transversales.

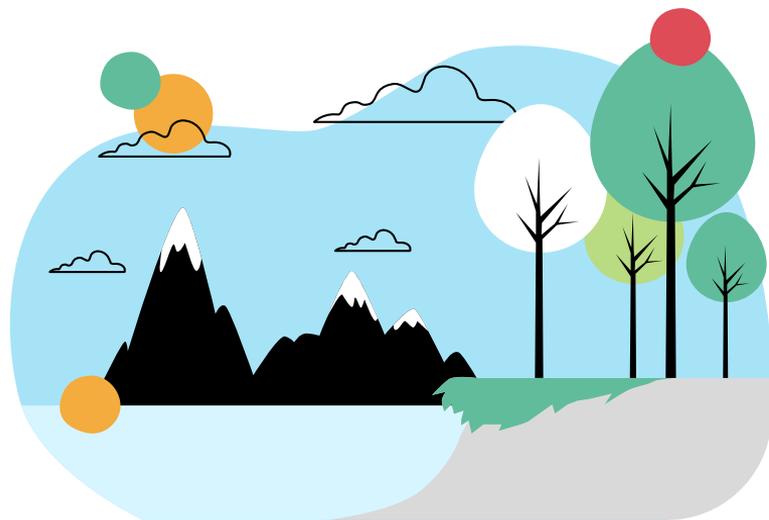
CÓMO TRABAJAR EN EL AULA

El proyecto educativo APOCALIPSIS 2050 está diseñado para resolver los retos planteados en **horario lectivo** tanto de manera **individual** como **colectiva**.

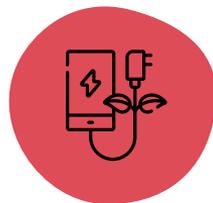
Los recursos necesarios mínimos para la realización de la actividad son un **ordenador con conexión a Internet, un cuaderno y bolígrafo**, pero se recomiendan varios ordenadores o un proyector y/o pizarra digital en el caso de disponer de tan solo uno.

Para realizar las actividades extras se necesita **material adicional** de fácil adquisición y, en ocasiones, será necesario descargar e imprimir algún archivo facilitado.

La actividad se desarrolla a través de una **plataforma web** a la que se facilitará el acceso, una vez se confirme la **inscripción en la actividad**, y en la que podrán encontrarse todos los materiales necesarios.



Necesidades para la realización de la actividad



**1 ordenador
por clase y
proyector**

**Mucho
ingenio**

Papel y boli

**Actividad
interactiva**

Resolver el
enigma en un
tiempo dado

Individual o
colectiva

Duración

2h (30 min por
nivel)

1h actividades
extra

**Nivel
educativo**

Bachillerato

Transforma
ámbito
educativo

**Tipo de
actividad**

Escape room
virtual

Gamificación

CÓMO TRABAJAR EN EL AULA

El profesorado contará con una "**Guía para el equipo docente**" que contará con toda la información necesaria para el desarrollo de la actividad"

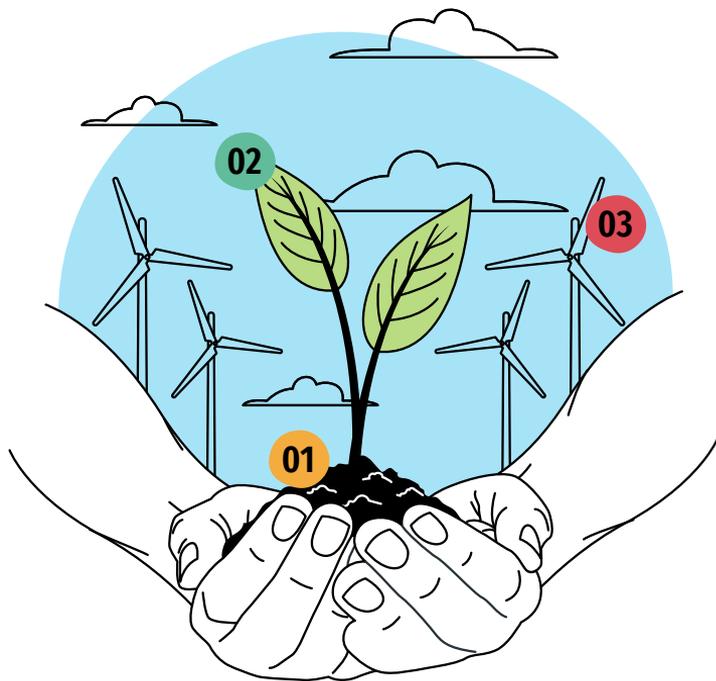
También es necesario conocer que algunas de las preguntas que se plantean ofrecen la posibilidad de profundizar y desarrollarse ampliando información y subdividiendo a la clase en subgrupos, si el equipo docente lo ve necesario.

Por ello, es importante ser conscientes de que la **duración de la actividad puede variar en función de la implicación** tanto del alumnado como del equipo docente.

La aventura se desarrolla a lo largo de 2 horas +1h extra, pero no es necesario completarla de una vez, pudiendo fraccionarse en diferentes sesiones.



4 NIVELES



Cada nivel

30 minutos/ nivel
120 min/ global

01

EXTRA

Actividad extra/ nivel descargable

02

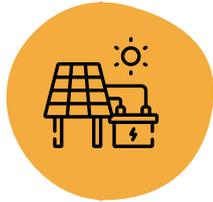
NIVELES CODIFICADOS

Para pasar de un nivel a otro, es necesario resolver un código

03

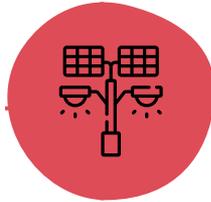
ESTRUCTURA

Nivel 1



Biodiversidad

Nivel 2



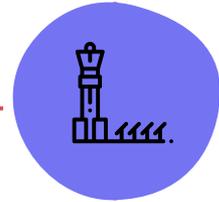
**Cambio climático y
contaminación**

Nivel 3



**Riesgos naturales e
incendios**

Nivel 4



**Consumo
responsable y
residuos**

APOCALIPSIS 2050



Castilla-La Mancha



ESTRATEGIA
EDUCACION
AMBIENTAL

CASTILLA-LA MANCHA • HORIZONTE 2030